

Competencia 2.3.

Protección, gestión y compartición de contenidos digitales.

- 1. Contextualización de la competencia en el desempeño docente.
- 2. Sistemas de catalogación.
 - 2.1. Perfil de aplicación LOM-ES.
- 3. Plataformas y repositorios de compartición de contenidos digitales.
 - 3.1. Características de los repositorios.
 - 3.2. Repositorios educativos. Ejemplos.
- 4. Normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor.
 - 4.1. Propiedad intelectual y derechos de autor.
 - 4.1. Derechos morales y patrimoniales.
 - 4.2. Tipos de licencias.
 - 4.3. Licencias de Creative Commons (CC).
 - 4.4. Búsquedas y compartición de contenidos con licencias CC.
 - 4.5. Realización de citas.
- 5. Compartición de contenido educativo digital.

1. Contextualización de la competencia en el desempeño docente.



Durante el desarrollo de los contenidos del módulo 2 hemos introducido elementos que son propios de esta competencia y es que el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente establece como elementos comunes a las 3 competencias del área: **la propiedad intelectual, los sistemas de catalogación y uso de metadatos y el uso de estándares** aunque estos serán desarrollados de forma detallada en la competencia 2.3.

De esta forma en el desarrollo de esta competencia aprenderemos a **catalogar** los contenidos educativos digitales y **ponerlos a disposición** de la comunidad educativa y del colectivo profesional utilizando **entornos seguros** así como la **protección de la propiedad intelectual** y de los **derechos de autor** y la aplicación de los distintos sistemas de **licencias** existentes en el momento en el que se publican y comparten contenidos digitales en plataformas orientadas a estos fines.

El ejercicio de esta competencia está intrínsecamente vinculado con las otras competencias de esta área, ya que requiere una búsqueda y selección previas para la compartición de contenidos ya publicados o la edición de estos contenidos para la creación de otros derivados o completamente nuevos.

2. Sistemas de catalogación.

La Red se ha convertido en una de las principales fuentes de información para docentes y alumnado siendo imprescindible una gestión adecuada en la búsqueda, procesamiento y catalogación de los contenidos educativos digitales y, sobre todo, permitir al alumnado desenvolverse de forma activa y eficiente en esta era de la información.



Freepick. Diseñada por stories

2.1. Perfil de aplicación LOM-ES.

Para conseguir una adecuada **gestión de los contenidos digitales**, es importante **catalogarlos** de forma correcta a través de **metadatos**. En el desarrollo de la competencia 2.1 ya introducimos este concepto. Recordad que el estándar de metadatos de referencia es LOM-ES, una adaptación del estándar LOM al idioma Español, el cual cuenta con la categoría “uso educativo”, que agrupa las características educativas y pedagógicas de los objetos, como por ejemplo: destinatarios, dificultad, nivel de interactividad, etc.

El **objetivo** general de LOM-ES es el de **diseñar y desarrollar un marco** de referencia que sirva como punto de partida a iniciativas de desarrollo de **Bancos/Repositorios de Recursos y Materiales Educativos** basados en Objetos Digitales normalizados, fácilmente reutilizables y transferibles.

La estructura y organización de metadatos que se propone describe 9 categorías y es la **categoría 5** la que hace referencia a su uso educativo.

Puedes obtener una descripción más detallada de los elementos y su categorización en el siguiente enlace (anexo II a IV) : <https://intef.es/recursos-educativos/educacion-digital-de-calidad/lom-es/guia-de-aplicacion/>. (documentación complementaria al curso).

3. Plataformas y repositorios de compartición de contenidos digitales.

Utilizamos los **repositorios** como **herramientas que nos van a servir para poner documentación en libre acceso**. Para entender este sistema hay que remontarse al año 2002 cuando la UNESCO hace referencia a los Open Educational Resources (OER) o recursos educativos abiertos, aunque previamente Universidades e instituciones científicas comenzaran a desarrollar plataformas de acceso libre para la difusión de trabajos científicos.

Open Access (OA) o **acceso abierto** es un movimiento que promueve el **libre acceso a los recursos digitales** derivados de la producción científica académica, sin barreras económicas o restricciones provenientes de los derechos de copyright sobre los mismos. Internet se convierte en el medio que propicia esta oportunidad de intercambio y difusión de conocimiento.

De esta forma, tomando como definición la obtenida del Servicio de Archivos y Bibliotecas de la Universidad de Salamanca, entendemos un **repositorio digital** como:

“ Un repositorio, depósito o archivo en un sitio web centralizado donde se almacena y mantiene información digital, habitualmente bases de datos o archivos informáticos. Pueden contener los archivos en su servidor o referenciar desde su web al alojamiento originario.

Pueden ser de acceso público, o pueden estar protegidos y necesitar de una autenticación previa. Los depósitos más conocidos son los de carácter académico e institucional y tienen por objetivo organizar, archivar, preservar y difundir la producción intelectual resultante de la actividad investigadora de la entidad

A nivel educativo, los repositorios nos deben servir como **soportes para la difusión y compartición de materiales educativos digitales**, punto de encuentro e intercambio, fomentando la creación, edición y publicación. Los repositorios de objetos de aprendizaje (LOR) y los repositorios de recursos educativos abiertos (ROER) son plataformas que permiten el acceso a estos recursos, alojándolo directamente o a través de metadatos que permiten su localización, siendo su única diferencia que los ROER se limitan al alojamiento y distribución de recursos educativos abiertos.

3.1. Características de los repositorios.

A continuación se ofrece una clasificación de los repositorios educativos abiertos publicada por Antonio Miguel Seoane Pardo para Grupo de Investigación en InterAcción y eLearning (GRIAL).

- **Almacenan diferentes tipos de archivos.** Los recursos educativos abiertos pueden ser de muy diversa índole: documentos de texto, audio, vídeo, recursos HTML, etc.
- **Contienen metadatos.** Es decir, que además de la información contenida en estos recursos, los repositorios contienen información que permite catalogar y conocer con precisión la temática, autoría, nivel educativo y otros detalles de utilidad para su reutilización como recursos didácticos. Uno de las especificaciones más utilizadas para la definición de los metadatos en repositorios educativos es LOM (Learning Object Metadata).
- **Incluyen sistemas de búsqueda** para la localización de los recursos. En no pocos casos, además, los repositorios son interoperables, es decir, es posible buscar en el contenido de muchos repositorios a través de "Repositorios de repositorios" (por ejemplo, Hispana o Europeana recopilan información de un gran número de repositorios españoles y europeos, respectivamente).
- Pueden ser **temáticos o institucionales**. Los institucionales, particularmente si son de universidades, no suelen estar especializados en recursos educativos, sino que se destinan también a la difusión de documentos patrimoniales o de gestión de la institución, así como a la disseminación de resultados de investigación de sus miembros.

3.2. Repositorios educativos. Ejemplos.

Actualmente podemos encontrar en la red numerosos repositorios educativos. Es importante elegir aquellos que disponen de REA **accesibles, abiertos, innovadores, editables y adaptables a nuestro contexto**. Es recomendable que estos recursos educativos **desarrollen competencias** y no sólo contenido, **incluyan todos los materiales** necesarios para su implantación en el aula y desarrollen contenidos del currículo oficial.

DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LOS REA

Los Recursos Educativos Abiertos (REA) son materiales de aprendizaje, enseñanza e investigación, en cualquier formato y soporte, de dominio público o protegidos por derechos de autor y que han sido publicados con una licencia abierta que permite el acceso a ellos, así como su reutilización, reconversión, adaptación y redistribución sin costo alguno por parte de terceros. UNESCO 2019.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS



EDUCATIVOS

Materiales de aprendizaje, enseñanza o investigación.



GRATUITOS

El acceso, utilización o modificación no supone ningún coste para el usuario.



MODIFICABLES

Son de dominio público o tienen una licencia que permite su acceso, uso y modificación.

CARACTERÍSTICAS RECOMENDADAS



ACCESIBLES

Creados siguiendo las pautas recomendadas de accesibilidad.



FÁCILMENTE EDITABLES

Pueden ser editados con herramientas gratuitas, multiplataforma y fáciles de usar.



INNOVADORES

Son herramientas de cambio y de innovación.

Iconos diseñados por Freepik de www.flaticon.es

A continuación mostramos varios **repositorios** en los que puedes encontrar situaciones de aprendizaje, REA, actividades, herramientas de evaluación, experiencias de aula o artículos educativos:

- **Procomún** (<https://procomun.intef.es/>). Creado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional (MEFP), INTEF y la colaboración de las comunidades autónomas, está basado en el repositorio del Proyecto Agrega. Podemos encontrar y crear material didáctico estructurado, clasificado de forma estandarizada (LOM-ES), preparado para su descargar y uso directo por el profesorado y el alumnado. Actualmente dispone de cerca de más de 40.000 recursos de aprendizaje, artículos e itinerarios de aprendizaje. Es interesante la posibilidad de crear nuestro propios itinerarios de aprendizaje mediante la planificación de sesiones de trabajo en el aula agrupando recursos educativos, ya publicados en Procomún, y ordenándolos según el criterio del usuario.
- **EDIA** (<https://cedec.intef.es/>). El Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios (**CEDEC**) es un organismo dependiente del MEFP a través del INTEF y de la Consejería de Educación y Empleo de la Junta de Extremadura que tiene como objetivo el diseño, la promoción y el desarrollo de materiales educativos digitales a través del software libre. Dispone de un banco de situaciones de aprendizaje, rúbricas, experiencias de aula y artículos ordenados por materia y nivel educativo. Los REA son creados a través de la herramienta exelearning que nos permite modificar y adaptar los contenidos a nuestras necesidades o contexto. Además permite la incorporación de metadatos (en los estándares LOM, LOM-es) para catalogar los contenidos y publicarlos en repositorios de recursos educativos como Procomún.
- **Didactalia** (<http://didactalia.net>). Es una comunidad educativa global para profesores, padres y estudiantes desde la Educación Infantil hasta el Bachillerato que incluye una colección con más de 100.000 recursos educativos abiertos.

A **nivel internacional** existen grandes repositorios como:

- **MERLOT II** (<http://www.merlot.org>). Permite buscar por tema y por tipo de recurso y comprende desde animaciones o simulaciones hasta herramientas de evaluación. Contiene recursos desde la educación infantil hasta la formación universitaria. Accediendo a su buscador avanzado podrá realizar una búsqueda más precisa:
<https://www.merlot.org/merlot/advSearchMaterials.htm>
- **OERCommons** (<http://www.oercommons.org>). Permite buscar por materias y tipo de contenido, incluyendo simulaciones, actividades, laboratorios, etc.

Por último, se muestran repositorios con contenido abierto y gratuito de **tipo bibliográfico, museístico o audiovisual** y que nos puede ayudar a encontrar recursos para implementar en el aula o en la creación de nuestro propio contenido educativo digital.

- **Hispania** (<https://hispana.mcu.es/>). Es el portal de acceso al patrimonio digital español y el agregador nacional de contenidos a Europeana. Proporciona acceso al patrimonio cultural y científico español. Para ello, recolecta y hace accesibles los metadatos de los

objetos digitales, permitiendo visualizar dichos objetos a través de enlaces que dirijan a las páginas de las instituciones propietarias.

- **Europeana** (<http://www.europeana.eu>). Portal que ofrece acceso a las colecciones digitales de museos, bibliotecas, archivos, etc. europeos. Se puede buscar por tipo de contenido, idioma, fecha, país y filtrar por tipo de licencia.
- **OpenDOAR - Directory of Open Access Repositories** (<http://opendoar.org>). Este “repositorio de repositorios” recopila información de repositorios académicos de acceso abierto.
- **Banco de imágenes y sonidos** (<https://cedec.intef.es/bancos-gratuitos-de-imagenes-videos-y-sonidos/>). Iniciativa del INTEF que tiene como objetivo fundamental facilitar a la comunidad educativa recursos audiovisuales (fotografías, ilustraciones, animaciones, vídeos y sonidos).
- **Pixabay** (<https://pixabay.com/>). Bancos de imágenes más conocidos y usados para encontrar fotografías, ilustraciones y vectores libres de derechos de autor.
- **FMA FreeMusicArchive** (<https://freemusicarchive.org/>). Banco de piezas y creaciones musicales que permiten búsqueda por género o duración.
- **SoundBible** (<https://soundbible.com/>). Banco de sonidos y efectos con licencia CC BY 3.0.
- **Vimeo** (<https://vimeo.com/>). Plataforma de video que permite en su búsqueda avanzada filtrar los videos por licencia.

Todos los recursos presentados son una pequeña muestra de los que podemos encontrar en la red. No es objeto de este curso crear un listado inabarcable de páginas web sino un acercamiento a Webs de repositorios o bancos de recursos. Seguro que conocéis otros que os pueden resultar más prácticos o adaptables a vuestro contexto. INTEF, a través de su kit digital, dispone de un listado más amplio que podéis consultar para poder elegir aquellos que os resulten más interesantes en: [recursos educativos abiertos](#), [imágenes de dominio público](#), [imágenes con otras licencias CC](#), [video](#), [música](#) y [sonidos](#).

4. Normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor.

Como ya hemos comentado, al crear o modificar contenido educativo digital, utilizamos materiales propios o ajenos y, por lo tanto, debemos **conocer cómo afectan los derechos de autor en educación**.

La TIC han creado un nuevo escenario de relaciones entre usuarios, información y contenidos, es el denominado entorno digital o virtual, en el que también existe el derecho. Debemos tener en cuenta qué licencias tienen los materiales educativos que podemos encontrar por la web.

Anteriormente ya realizamos una pequeña aproximación. En esta ocasión desarrollaremos los principios básicos del sistema de protección de la propiedad intelectual, diferenciaremos los tipos de derechos de autor de las personas creadoras de obras y se enumerarán los tipos de licencias aplicables a los contenidos digitales.



Designed by [Freepik](#)

4.1. Propiedad intelectual y derechos de autor.

Lo primero es definir qué es la propiedad intelectual. El Registro de la Propiedad Intelectual del Ministerio de Cultura y Deporte lo define de esta forma:

“ ¿Qué es la Propiedad Intelectual?

La propiedad intelectual está integrada por derechos de carácter personal y patrimonial, que atribuyen al autor la plena disposición y el derecho exclusivo a la explotación de la obra, sin más limitaciones que las establecidas en la Ley.

La propiedad intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor por el solo hecho de su creación.

Incluye el conjunto de derechos que corresponden a los autores y a otros titulares (artistas, productores, organismos de radiodifusión...) respecto de las obras y prestaciones fruto de su creación.

Y entonces, ¿qué son los derechos de autor?

Los derechos de autor pueden definirse como aquellos derechos que corresponden a la persona que crea alguna obra artística, literaria o científica, haya sido publicada o no. Si nos sumergimos dentro de los derechos de **autor**, encontraremos dos tipos de derechos: los derechos morales y los derechos patrimoniales. Veamos cuál es la implicación de cada uno de ellos.

Derechos morales Son derechos irrenunciables e inalienables, es decir, que no se pueden ceder. Entre ellos, destaca el derecho al **reconocimiento** de la condición de autor de la obra o del reconocimiento del artista sobre sus interpretaciones o ejecuciones, y el de exigir el respeto a la integridad de la obra o actuación y la no alteración de las mismas.


Derechos patrimoniales Son la base de la **remuneración** del autor; es decir, estos derechos son los que juegan un papel económico en la propiedad intelectual, ya diferencia de los derechos morales, **pueden ceder y tienen fecha de caducidad**; y es que, la duración de los mismos comprende, en el caso de los autores, la vida del autor y 70 años después de su muerte (80 años en algunos casos), y en el caso de los artistas, intérpretes o ejecutantes, 50 años a partir del enero siguiente a su interpretación o ejecución. (Art. 4 Ley 27/1995, de 11 de octubre, de incorporación al

derecho español de la Directiva 93/98/CEE del Consejo, de 29 de octubre de 1993, relativa a la armonización del plazo de protección del derecho de autor y de determinados derechos afines).

OBRAS PROTEGIDAS POR LA LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL


Infografía basada en el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual de España

OBRAS ORIGINALES LITERARIAS, ARTÍSTICAS Y CIENTÍFICAS




Textos

Libros, folletos, impresos, escritos, discursos, conferencias, informes forenses, explicaciones de cátedra y obras similares.




Obras plásticas

Pinturas, esculturas, dibujos, grabados, cómics, bocetos y demás obras plásticas.




Obras audiovisuales

Obras cinematográficas y otras obras audiovisuales.




Obras dramáticas

Obras dramáticas y dramático-musicales, coreografías, pantomima y obras teatrales.




Composiciones musicales

Composiciones musicales, on o sin letra




Programas informáticos

Programas de ordenador.




Diseños de arquitectura e ingeniería

Proyectos, planos, maquetas y diseños de obras arquitectónicas y de ingeniería.



Gráficos y mapas


Gráficos, mapas y diseños relativos a la topografía, la geografía y a la ciencia en general.



Colecciones y bases de datos

Colecciones de obras ajenas que por su selección o disposición constituyan creaciones intelectuales


OBRAS DERIVADAS




Traducciones
Adaptaciones
Revisiones
Actualizaciones
Resúmenes
Compendios
Arreglos musicales

Infografía perteneciente al REA "Guía práctica de licencias de uso para docentes" del Proyecto EDIA


Iconos de Freepik y DinosoftLab para www.flaticon.es



CENTRO NACIONAL DE
DESARROLLO CURRICULAR
EN SISTEMAS NO PROPIETARIOS



CC BY SA



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL


Cedec. Obras protegidas por la Ley de Propiedad Intelectual (CC BY-SA)

4.1. Derechos morales y patrimoniales.

Además de los derechos de autor, toda obra tiene **derechos morales y patrimoniales o de explotación**. Los primeros hacen referencia al derecho al **reconocimiento de la autoría** y al derecho de decidir sobre la divulgación de la obra. Un ejemplo son los derechos de un compositor para decidir si podemos utilizar su composición en un video que publicaremos en la web de centro educativo. Los **derechos patrimoniales o de explotación** hacen referencia a la **explotación de la obra** en cualquier forma y, especialmente, a los derechos de reproducción o distribución. Un ejemplo son los los derechos de un escritor para poder cobrar por la distribución de su obra.

DERECHOS DE AUTOR


Infografía basada en el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual de España



DERECHOS MORALES

- Perpetuos
- No pueden cederse ni se puede renunciar a ellos

- Divulgación de la obra
- Elección de nombre o seudónimo
- Reconocimiento de autoría
- Exigencia de respeto a integridad
- Modificación de la obra
- Retirada de la obra
- Acceso a ejemplar único





DERECHOS DE EXPLOTACIÓN

- Temporales. Al terminar la obra pasaría a Dominio Público
- Pueden cederse o venderse a otros agentes

- Reproducción
- Distribución
- Comunicación pública
- Transformación



CENTRO NACIONAL DE
DESARROLLO CURRICULAR
EN SISTEMAS NO PROPIETARIOS



Cedec. *Derechos de autor* ([CC BY-SA](#))

Como hemos visto, la Ley de Protección Intelectual (LPI) define los **derechos de explotación** que tiene un autor de forma exclusiva sobre su obra: reproducción, distribución, comunicación pública y transformación. Pero en el ámbito docente, ¿qué acciones están incluidas en cada uno de esos

derechos? En esta infografía podemos ver algunos de los ejemplos más comunes:

Infografía perteneciente al REA "Guía práctica de licencias de uso para docentes" del Proyecto EDIA

DERECHOS DE EXPLOTACIÓN EN EL ÁMBITO DOCENTE		
	REPRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Fotocopiar• Escanear o digitalizar• Fotografiar• Descargar
	DISTRIBUCIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Facilitar copias en papel• Facilitar copias en CD o DVD• Facilitar copias en un disco duro o pendrive
	COMUNICACIÓN PÚBLICA	<ul style="list-style-type: none">• Realizar una ponencia• Realizar una exposición en clase• Proyectar un vídeo / audio en clase• Publicar un contenido en una web, blog o intranet• Enviar por correo electrónico• Subir un material a un aula virtual
	TRANSFORMACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Modificar una imagen• Traducir un texto• Realizar un resumen• Pasar un material a otro formato

cedec CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO CURRICULAR EN SISTEMAS NO PROPIETARIOS

CC BY SA

Iconos de Freepik y DinosoftLab para www.flaticon.es

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Cedec. *Derechos de explotación en ámbito docente* (CC BY-SA)

Además, en docencia debemos saber que tenemos el **derecho de cita** que hace referencia al permiso legal para la copia e inclusión de fragmentos razonables de obras protegidas ajenas, siempre que se mencione su fuente, título y autor.

Para saber más... La Organización Mundial de la Propiedad intelectual (OMPI) ha creado un vídeo que resume algunas de estas cuestiones:

https://www.youtube.com/embed/zyRWxwb_sUE

Video: ¿Qué es el derecho de autor? por OMPI

4.2. Tipos de licencias.

Entonces, ¿puedo utilizar cualquier material que esté disponible en Internet para mis clases? La respuesta es NO. Que un material sea accesible a través de las redes no implica que no esté sujeto a derechos de autor, que sea libre ni que se pueda copiar, redistribuir ni modificar.

Por tanto, **el autor de un material debe conocer los tipos de licencias** existentes para dotar de ellas a sus materiales o reutilizar las obras ajenas.

infografía sobre licencias

Quién protege nuestros derechos? por CEDEC bajo CC BY-SA

Como docentes, habrá ocasiones en las que podamos utilizar materiales con derechos de autor bajo unas condiciones concretas. Será más fácil si dichos materiales tienen una licencia abierta,

como Creative Commons, y mucho más fácil aún si son obras de Dominio Público. Es importante tener en cuenta que el hecho de que un material no indique nada respecto a su licencia de uso no implica que sea libre. Todo lo contrario. **En el caso de que un material no indique su licencia, se considera que tiene todos los derechos reservados.**

Por lo tanto, ¿qué puedo utilizar como docente en mis clases?

Como norma general, y de acuerdo con lo visto hasta ahora, cualquier persona puede utilizar libremente materiales que encontremos en la red y que pertenezcan al Dominio Público (respetando la autoría e integridad de la obra) o que tengan una licencia abierta (siempre que cumplamos los requisitos de las mismas). En el caso de que el material tenga derechos de autor o copyright, o no indique nada al respecto, no podremos utilizarlo, salvo permiso expreso del autor o titular de los derechos.



Recordemos además que en el caso de los derechos de autor existen limitaciones y excepciones reconocidas en la LPI a las que los usuarios pueden acogerse si se cumplen las condiciones requeridas. Entre estas limitaciones destaca el derecho de cita.

4.3. Licencias de Creative Commons (CC).

Hay muchas personas y entidades que están dispuestas a **ceder algunos o todos los derechos de explotación** de sus obras al público en general, sin necesidad de tener que autorizar individualmente a todos y cada uno de los usuarios que así lo soliciten. Las **licencias abiertas Creative Commons** ofrecen un sistema muy simple para dar respuesta a esta necesidad.

A continuación se muestra una infografía que explica cada uno de los tipos de licencia Creative Commons:

LICENCIAS CREATIVE COMMONS		
LICENCIA	PERMITE	SIEMPRE QUE
 Reconocimiento (BY)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.
 Reconocimiento - Compartir Igual (BY-SA)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-SA)
 Reconocimiento - Sin Obra Derivada (BY-ND)	Compartir (copiar y redistribuir) el material, incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. No se distribuyan modificaciones de la obra original.
 Reconocimiento - No Comercial (BY-NC)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	<ul style="list-style-type: none"> Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. No se utilice con propósitos comerciales.
 Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual (BY-NC-SA)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	<ul style="list-style-type: none"> Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. No se utilice con propósitos comerciales. Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-NC-SA)
 Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada (BY-NC-ND)	Compartir (copiar y redistribuir) el material.	<ul style="list-style-type: none"> Reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. No se utilice con propósitos comerciales. No se distribuyan modificaciones de la obra original.

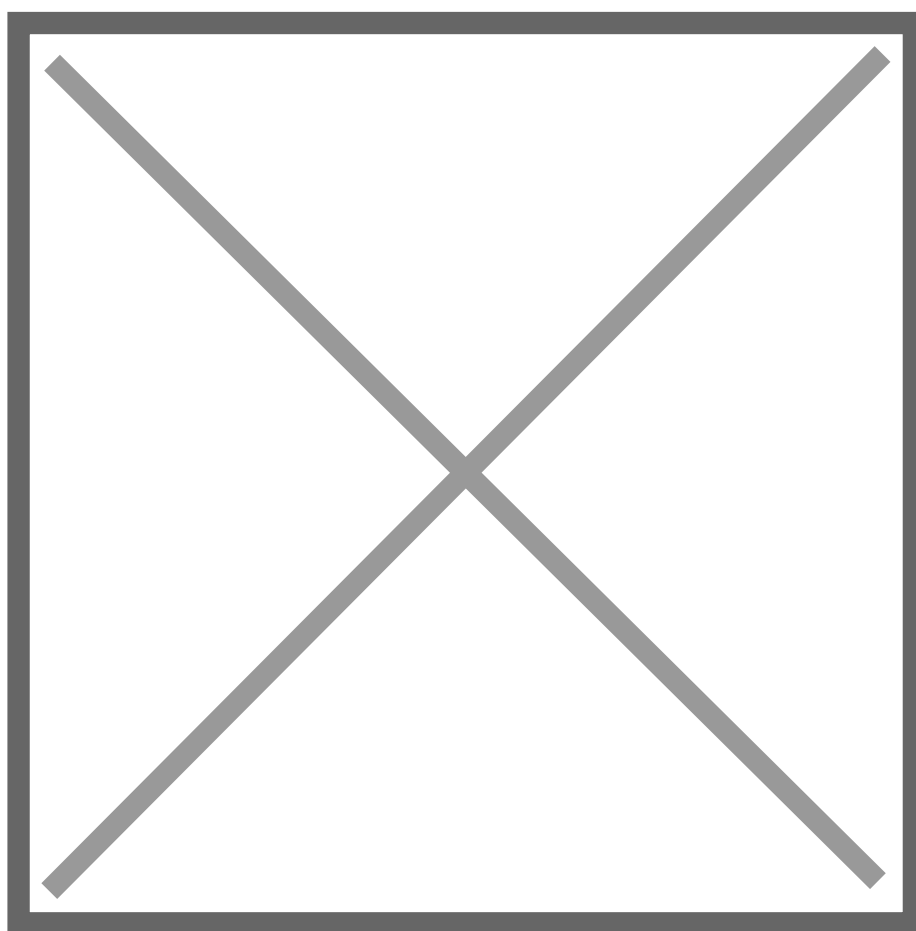
FUENTE: <https://creativecommons.org/>

Recursos para ampliar información

Mostramos a continuación recursos que pueden ser interesantes para entender mejor los tipos de licencias CC y que no son imprescindibles para la formación del curso:

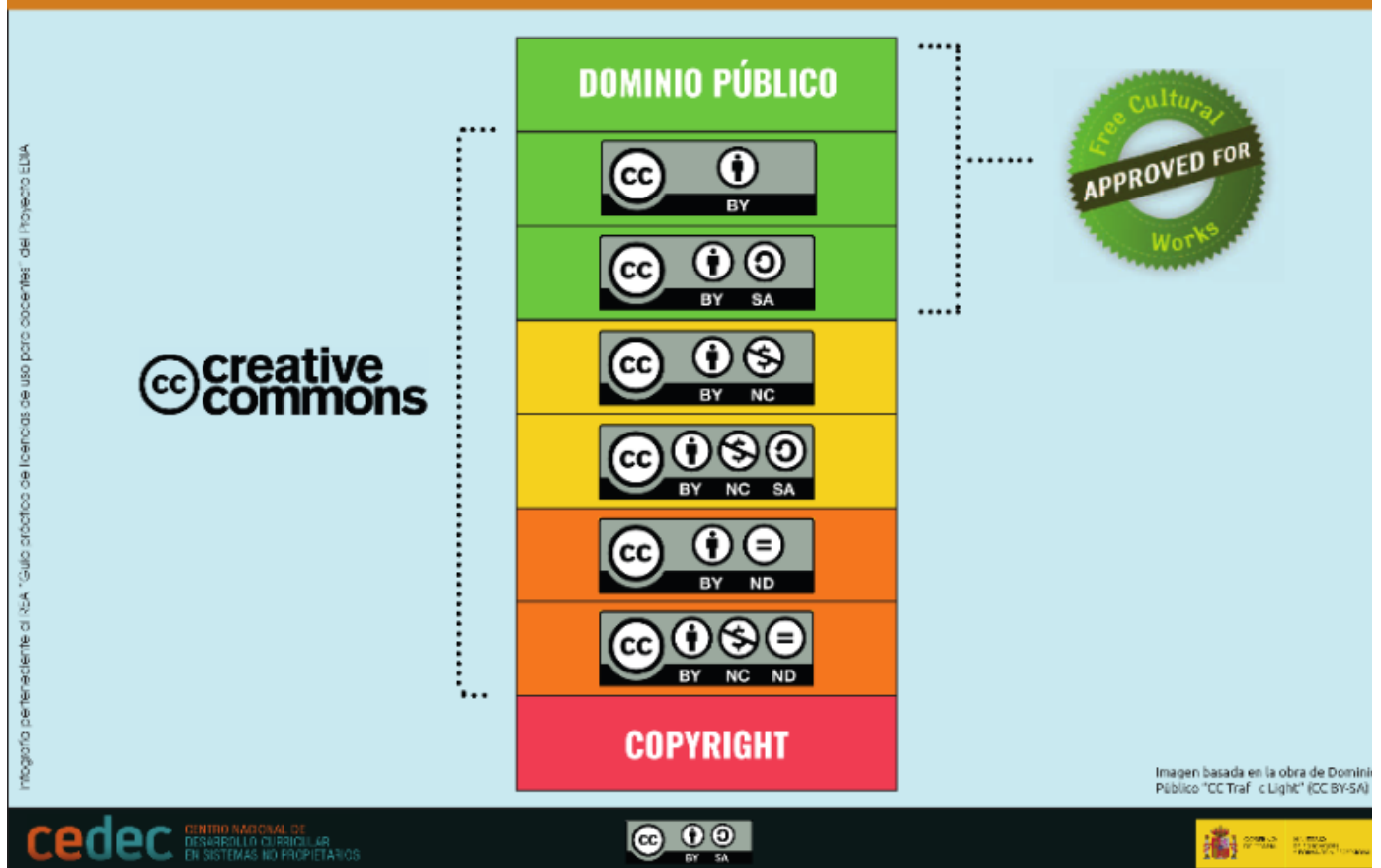
<https://www.youtube.com/embed/GFfgwlrOc9Q>

Cuando **creamos un contenido educativo digital** al que queremos introducir una **licencia CC** debemos tener en cuenta los usos que deseamos tenga nuestra obra:



INTEF. *Licencias Creative Commons*. (CC BY-SA)

SEMÁFORO DE LICENCIAS



Cedec. *Semáforo de licencias (CC BY-SA) a partir de la obra de Dominio Público "CC Traffic Light" (CC BY-SA)*

Incorporación de material ajeno a una obra propia:

QUÉ PUEDO INCLUIR EN MIS RECURSOS EDUCATIVOS

Infografía basada en el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual de España y en las licencias Creative Commons 4.0.

En todo caso las obras deben estar divulgadas y haber accedido a ellas de forma lícita. Se utilizarán únicamente con fines docentes y de investigación.

LICENCIA DEL MATERIAL A INCLUIR

¿CON QUÉ FIN VOY A INCLUIR EL MATERIAL?	¿QUÉ MATERIAL QUIERO INCLUIR?	COPYRIGHT ⁽¹⁾	DOMINIO PÚBLICO	CREATIVE COMMONS ⁽²⁾					
				CC BY	CC BY-SA	CC BY-NC	CC BY-ND	CC BY-NC-SA	CC BY-NC-ND
CITA ANÁLISIS COMENTARIO JUICIO CRÍTICO	TEXTO, VÍDEO O AUDIO COMPLETO	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	FRAGMENTO DE TEXTO, VÍDEO O AUDIO	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	IMAGEN ÍNTEGRA	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	FRAGMENTO DE IMAGEN	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	COLECCIÓN DE TEXTOS, VÍDEOS, AUDIOS O IMÁGENES, ÍNTEGROS O FRAGMENTOS	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
ILUSTRACIÓN DECORACIÓN REMEZCLA COMPOSICIÓN	TEXTO, VÍDEO O AUDIO COMPLETO	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	FRAGMENTO DE TEXTO, VÍDEO O AUDIO	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	IMAGEN ÍNTEGRA	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	FRAGMENTO DE IMAGEN	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	COLECCIÓN DE TEXTOS, VÍDEOS, AUDIOS O IMÁGENES, ÍNTEGROS O FRAGMENTOS	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
REQUISITOS		Indicar autor y fuente de la obra utilizada.	Respetar autoría e integridad. Recomendable referenciar al autor.	Referenciar al autor.	Referenciar al autor y licenciar la nueva obra con BY-SA.	Referenciar al autor y no utilizar con fines comerciales.	Referenciar al autor y no distribuir obras derivadas.	Referenciar al autor, no utilizar con fines comerciales y licenciar la nueva obra con BY-NC-SA.	Referenciar al autor, no utilizar con fines comerciales y no distribuir obras derivadas.

(1) En el caso de disponer del permiso del autor, podremos incluir cualquier contenido bajo las condiciones acordadas con el mismo.

(2) Al estar amparado en el derecho de cita, no sería necesario cumplir con las condiciones de la licencia de Creative Commons. Es una excepción para los derechos de autor, y por tanto también para las licencias CC, puesto que se basan en él.

(3) Se permite siempre y cuando la obra incluida no tenga el suficiente peso en la nueva obra como para considerar que se está creando una obra derivada de aquella.

● PERMITIDO ● NO PERMITIDO ● SOLO EN ALGUNOS CASOS

Cedec. Qué puedo incluir en un recurso educativo (CC BY-SA)

Utilización de material ajeno en clase

QUÉ PUEDO HACER EN MIS CLASES

Infografía basada en el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual de España y en las licencias Creative Commons 4.0.

En todo caso las obras deben estar divulgadas y haber accedido a ellas de forma lícita. Se utilizarán únicamente con fines de ilustración de actividades educativas y sin finalidad comercial.

LICENCIA Y TIPO DE MATERIAL

ACCIÓN	COPYRIGHT ⁽¹⁾							DOMINIO PÚBLICO	CREATIVE COMMONS ⁽²⁾
	DOCUMENTOS, VÍDEOS, AUDIOS	FRAGMENTOS DE DOCUMENTOS, VÍDEOS, AUDIOS	IMÁGENES, ILUSTRACIONES	FRAGMENTOS DE IMÁGENES, ILUSTRACIONES	LIBROS DE TEXTO, MANUALES	FRAGMENTOS DE LIBROS DE TEXTO, MANUALES	PARTITURAS, UN SOLO USO, COMPILACIONES		
REPRODUCCIÓN Fotocopiar Escanear o digitalizar Fotografiar Descargar Grabar	●	●	●	●	●	● ⁽³⁾	●	●	●
DISTRIBUCIÓN Facilitar copias en papel Facilitar copias en un CD o DVD Facilitar copias en un disco duro Facilitar copias en un pendrive	●	●	●	●	●	● ⁽⁴⁾	●	●	●
COMUNICACIÓN PÚBLICA Realizar una ponencia Realizar una exposición Proyectar un vídeo/audio Publicar en una web/blog Enviar por correo electrónico Subir a un aula virtual	●	●	●	●	●	● ⁽³⁾	●	●	●
TRANSFORMACIÓN Modificar una imagen Traducir un texto Realizar un resumen Pasar un material a otro formato	●	●	●	●	●	●	●	●	● ⁽⁵⁾
REQUISITOS	Indicar autor y fuente de la obra utilizada.							Respetar autoría e integridad. Recomendable referenciar al autor.	Cumplir las condiciones concretas de la licencia.

(1) En el caso de disponer del permiso del autor, podremos incluir el contenido en las condiciones acordadas con el mismo.

(2) En los casos en los que el uso está amparado en el derecho de cita no sería necesario cumplir con las condiciones de la licencia de Creative Commons. Es una excepción para los derechos de autor y, por tanto, también para las licencias CC, puesto que se basan en él.

(3) Solo es posible en el caso de reproducción para la comunicación pública y el propio acto de comunicación, siempre que no suponga la puesta a disposición ni permita acceso a la obra o fragmento. Se incluirá en todo caso la localización para el acceso legal.

(4) Solo es posible entre personal investigador de un proyecto específico.

(5) No es posible en el caso de las licencias que contengan la condición ND (sin obra derivada): BY-ND y BY-NC-ND, salvo el cambio de formato, que no se considera obra derivada según CC.

● PERMITIDO ● NO PERMITIDO ● SOLO EN ALGUNOS CASOS

cedec

CENTRO NACIONAL DE
DESARROLLO CURRICULAR
EN SISTEMAS NO PROPRIETARIOS



Cedec. Qué puedo hacer en mis clases (CC BY-SA)

4.4. Búsquedas y compartición de contenidos con licencias CC.

Ya hemos visto cómo debemos actuar con los diferentes tipos de licencias a la hora de crear o modificar contenido educativo digital y que aquellas obras con licencia CC o de dominio público son la mejor opción para utilizar materiales como imágenes, vídeos o incluso secuencias didácticas en el aula.

Pero, ¿cómo encuentro los recursos que necesito con licencias CC?

Los **motores de búsqueda** nos permiten **filtrar contenido bajo licencia CC** únicamente en la búsqueda de imágenes. Para otro tipo de contenido podemos utilizar buscadores como:

- [Creative Commons Search](#)
- [Wikimedia Commons](#)

A continuación mostramos algunos buscadores para recursos con licencia CC organizados por tipo de contenido:

Imágenes

- [Flickr](#)
- [Google Image](#) (donde se puede filtrar la búsqueda por licencias CC)
- [Morguefile](#)
- [Pixabay](#)
- [Pics4Learning](#) (repositorio en inglés de imágenes con licencia para uso educativo)

Vídeos

- [YouTube](#)
- [Vimeo](#)

- [Archive.org](https://archive.org)

Sonido

- [Freesound](https://freesound.org)
- [Hsoundbible.com](https://hsoundbible.com)
- [Ccmixer.org](https://ccmixter.org)
- [Jamendo](https://www.jamendo.com)

¿Y si quiero compartir mis recursos?

En el caso de queramos darle más difusión al material creado, compartirlo con otras personas y contribuir al conocimiento libre, tendremos dos opciones: marcar la obra como de Dominio Público o aplicar una licencia Creative Commons.

Para licenciar obras con CC podemos utilizar la herramienta que nos proporciona

<https://creativecommons.org/> que a través de un cuestionario nos proporciona el icono que debemos incluir en nuestra obra con las condiciones elegidas:

Acceso a la [herramienta de Creative Commons](https://creativecommons.org/).

4.5. Realización de citas.

Al crear contenido educativo digital para nuestro alumnado generalmente realizamos creaciones originales. Sin embargo, en ocasiones utilizamos contenido digital que ha elaborado otra persona. Ya hemos visto los tipos de licencia existentes, ahora aprenderemos a citar de forma adecuada.

Citar es reconocer el origen de una idea indicando su autor y el lugar en el que se encuentra publicado dicho contenido, siempre y cuando dicha idea no sea algo reconocido culturalmente como "universal", es decir, que no sea de uso común o de conocimiento general a nivel social.

De esta forma, al incluir una idea de diferente autoría, utilizar una imagen o video con fines docentes debemos citar al autor e indicar el lugar del que hemos obtenido la información.

Una cita correcta indica Título, Autor, Fuente y Licencia. Un ejemplo práctico es el que nos muestran desde la web [creativecommons.org](https://creativecommons.org/use-remix/): <https://creativecommons.org/use-remix/>.

5. Compartición de contenido educativo digital.

Hemos llegado al final del módulo dedicado al área 2 de contenidos digitales y con él al final de nuestro camino como curadores de contenido. Hemos aprendido a buscar, agregar, seleccionar, modificar, crear y compartir contenido educativo digital bajo las premisas de la calidad y la propiedad intelectual.



Elaboración propia. Curación de contenido

A la hora de utilizar una **herramienta para compartir nuestro propio contenido digital** podemos utilizar muchas de las que nos han servido anteriormente para seleccionar o crear contenido digital como: wakelet, padlet, pearltrees, symboloo, genia.ly, canva... Todas estas herramientas tienen la funcionalidad de poder compartir nuestros recursos e incluso embeberlos en páginas web o blogs.

Existen también sitios **web que nos van a permitir guardar archivos y compartirlos** como son Dropbox, Drive o WeTransfer.

Por último, **el curador de contenido debe evaluar** de forma periódica su recursos educativos mediante un análisis o revisión para detectar opciones de mejora, posibles errores, etc. y, en su caso, plantear los ajustes necesarios en un nuevo diseño.